

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII
DI MTS N 1 LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memahami Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**EKO SETIAWAN
NPM : 1411010059**

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439/2018 M**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII
DI MTS N 1 LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memahami Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, MA
Pembimbing II : Drs. Sa'idy, M. Ag

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439/2018 M

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII DI MTS N 1 LAMPUNG SELATAN

Penelitian dilakukan dengan tujuan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* materi shalat jama' qashar pada mata pelajaran fiqih Kelas VII di MTs N 1 Lampung Selatan. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Berbasis *Android* untuk siswa kelas VII Pada materi Shalat Jama' Qashar

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan di tiga kelas satu sekolahan. Prosedur Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian dengan penggunaan model *Borg and Gall*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan guru fiqih untuk menguji kualitas media pembelajaran berbasis *Android* dan angket respon peserta didik untuk mengetahui ketertarikan/respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Penelitian ini dilakukan di MTs N 1 Lampung Selatan. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran fiqih materi shalat jama' qashar memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 88 % dikategorikan sangat layak, rata-rata ahli media 84.12 % sangat layak dan rata-rata penilaian guru 87.27 % sangat layak. Sedangkan penelitian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil dan uji kelompok besa rmemperoleh rata-rata presentasisebesar 88.33% yang dikategorikan sangat layak dan 89.13 % yang diberikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan sangat praktis pada saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Android, Fiqih



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul skripsi : **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN FIQH
KELAS VII DI MTS N 1 LAMPUNG SELATAN**

Nama Mahasiswa : **Eko Setiawan**
NPM : **1411010059**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

Untuk dimunaqosyah dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, MA
NIP. 195606111988031001

Drs. Sa'idy, M. Ag
NIP. 1966031019940311001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Syafe'i, M. Ag
NIP. 196502191995031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VII DI MTS N 1 LAMPUNG**

SELATAN, disusun oleh : **Eko Setiawan, NPM : 1411010059, Jurusan : Pendidikan**

Agama Islam, Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, telah dimunaqosyahkan pada

Hari/tanggal : Selasa / 09 Oktober 2018

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Imam Syafe'i, M.Pd.I (.....)

Sekretaris : Era Budianti, M.Pd.I (.....)

Penguji I : Drs. Haris Budiman, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. H.Sulthan Syahril, MA (.....)

Penguji Pendamping II : Drs. Sa'idy, M. Ag (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 198703 1001

MOTTO

وَإِذَا ضَرَأْتُمْ فِي الْأَرْضِ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَقْصُرُوا مِنَ الصَّلَاةِ إِنَّ خِفَتُمْ

أَنْ يَفْتِنَكُمُ الَّذِينَ كَفَرُوا إِنَّ الْكَافِرِينَ كَانُوا لَكُمْ عَدُوًّا مُبِينًا ﴿١٠١﴾

Artinya : “dan apabila kamu bepergian di muka bumi, Maka tidaklah mengapa kamu men-qashar shalatmu, jika kamu takut diserang orang-orang kafir. Sesungguhnya orang-orang kafir itu adalah musuh yang nyata bagimu.

(Q.S. An Nisa’:101)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobill'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati maka skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Taufik Hidayat dan Ibu Rohila, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang tiada tara baik moril maupun materil yang tidak mungkin peneliti dapat membalas jasa-jasanya.
2. Paman ku Zulkifli, Ahmat Yani, dan bibik ku Nur Hayati, Rukiyah, Marni, dan Rostina yang selalu memberi semangat, dan do'a untuk penulis
3. Kakak kandungku Febria Eva yunika dan Evi Andriani, serta kakak iparku Rahmat Amin dan Suganda, yang selalu memberi semangat, dukungan dan do'a untuk penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung .
4. Keponakan – keponakan ku Agung Pratama, Naura Zafira, Raziq, dan M. Diaz Al daviz, yang selalu menjadi penghibur penulis.
5. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang ku banggakan.

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Eko Setiawan lahir di kalianda, 30 Desember 1994 di Desa Jati Permai, Kecamatan Kalianda Lampung Selatan yakni anak ke tiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Taufik Hidayat dan Ibu Rohila. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 2 Way Urang 2002-2008, kemudian melanjutkan di MTs N 1 Kalianda pada tahun 2008-2011 dan kemudian melanjutkan di MAN 1 Kalianda pada tahun 2011-2014 menempuh jurusan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Pada tahun 2014 penulis diterima di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung sebagai mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Melalui SPAN-PTKAIN.

Disamping menempuh pendidikan formal, ketika di MAN 1 Kalianda, penulis juga aktif di Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), yakni Sebagai Ketua di bidang Umum pada tahun (2012-2013), dan Mengikuti Organisasi PRAMUKA. Mengawali menjadi mahasiswa baru, penulis mengikuti kegiatan kemahasiswaan baik intra maupun ekstra kampus seperti :

1. UKM Koprasi Mahasiswa (KOPMA) sebagai Staff Tata Usaha
2. UKM PRAMUKA sebagai Anggota
3. Organisasi Ekstra Kampus Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII)

Pada tahun 2016-2017

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil' alamin, pujisyukurkehadirat Allah SWT, Karena rahmat dan hidayahnya maka penelitian dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI Di MTs N 1 Lampung Selatan”**. Sholawat dan salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhir kelak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidaklah dapat berhasil dengan begitu saja tanpa adanya bimbingan, bantuan, motivasi, dan fasilitas yang diberikan penyusun skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN RadenIntan Lampung guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Bapak Dr. Imam Syafe'I, M.Ag dan Dr. Rizal Firdaos, M.Ag selaku ketua dan sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. H. Sulthan Syahril, MA selaku pembimbing I dan bapak Drs. Sa'idy, M.Ag selaku pembimbing II, terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Irvansyah, Firmansyah, DaniArdiyano, Indra Prayoga, Irfan Erik Istrada, Okta Fiantri Handoyo, Jupriyadi, Irvan Nur Fatin, Deby Permana, Ahmad Guntur, Miftahul Jannah, Himatul Aliah, Ike inayah, Sehabat yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi dan wawasan selama masa perkuliahan dikampus dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Sehabat-sehabat serta rekan-rekan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2014
7. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung ,tempatku tercinta dalam menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan.
8. Rekan-rekan seperjuangan KKN, PPL yang selalu menjadi teman mengejar impian.
9. Semua pihak yang tak mungkin di sebutkan satu persatu ,terima kasih banyak atas semuanya.

Bandar Lampung, Oktober 2018

Penulis

Eko Setiawan

NPM. 1411010059

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Penelitian	10
1. Secara Teoritis	10
2. Secara Praksis	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	11
1. Penggunaan Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.	11

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	14
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	18
2. Android	19
a. Definisi Android	19
b. Sejarah Android	19
c. Versi-versi Android.	20
d. Komponen Aplikasi Android.....	21
e. Kelebihan dan Kelemahan Android.....	21
3. Pembelajaran Fiqih.	23
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	23
b. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih.....	24
4. Materi Shalat Jama' Qashar	25
a. Ketentuan Shalat Jama'	25
b. Ketentuan Shalat Qashar	31
c. Ketentuan Shalat Jama' Qashar	34
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berfikir	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian	43
B. Tempat Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian.	45
1. Potensi dan Masalah	45
2. Pengumpulan Data.....	46
3. Desain Produk.....	46
4. Validasi Desain	47
5. Revisi Desain	48
6. Uji Coba Produk.	48
7. Revisi Produk.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data	50

a. Observasi.....	50
b. Angket.....	50
c. Wawancara.....	51
d. Dokumentasi.	51
E. Instrumen Penelitian	51
F. Teknis Analisis Data	53

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis	56
1. Studi Pendahuluan.	56
2. Desain Produk dan Produksi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android	58
3. Data Hasil Validasi Ahli	61
B. Hasil Analisis dan Pembahasan	72
1. Evaluasi Penilaian Ahli Materi	73
2. Penilaian Ahli Media.....	74
3. Penilaian Guru.....	75
4. Penilaian Uji Kelompok Kecil.....	75
5. Penilaian Uji Kelompok Besar.....	76

BAB V KESIMPULAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Versi-versi Android	20
Tabel 3.1	Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbentuk Tutorial Berbasis Android	52
Tabel 3.2	Kriteria Skor Penilaian Pengembangan Media Berbentuk Tutorial Berbasis Android.....	54
Tabel 3.3	Skala Kelayakan.	55
Tabel 4.1	Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi.....	62
Tabel 4.2	Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media	64
Tabel 4.3	Data Hasil Validasi Penilaian Guru	66
Tabel 4.4	Data Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil	69
Tabel 4.5	Data Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Besar	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Research And Development</i> (R&D) Menurut Borg And Gall	43
Gambar 3.2 Tujuh Langkah Tahapan Yang Gunakan Metode <i>Research And Development</i> (R&D) Menurut Borg And Gall Menurut Borg And Gall	44
Gambar 4.1 Proses Pembuatan <i>Storyboard</i> atau rancangan Aplikasi Android	59
Gambar 4.2 Proses Sesudah menjadi Aplikasi Android	60



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Uji Ahli Materi.....	63
Grafik 4.2 Hasil Validasi Uji Ahli Media	65
Grafik 4.3 Hasil Validasi Penilaian Guru.....	67
Grafik 4.4 Hasil Validasi Uji Kelompok Kecil	70
Grafik 4.5 Hasil Validasi Uji Kelompok Besar.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kisi-kisi Instumen Wawancara Terhadap Guru Fiqih MTs N 1
Lampung Selatan
- Lampiran 2. Lembar Wawancara Terhadap Guru Fiqih MTs N 1 Lampung Selatan
- Lampiran 3. Kisi-kisi Instumen Penelitian Validasi Android
- Lampiran 4. Daftar Validator Media Pembelajaran Berbasis Android
- Lampiran 5. Surat Pernyataan Validator
- Lampiran 6. Lembar Penilaian Ahli Media
- Lampiran 7. Lembar Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 8. Lembar Penilaian Guru
- Lampiran 9. Angket Respon Peserta Didik Terhadap Android
- Lampiran 10. Data Hasil Penelitian Ahli Media
- Lampiran 11. Data Hasil Penelitian Ahli Materi
- Lampiran 12. Data Hasil Penelitian Guru
- Lampiran 13. Data Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil
- Lampiran 14. Data Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar
- Lampiran 15. Nota Dinas
- Lampiran 16. Kartu Konsultasi
- Lampiran 17. Surat Izin Melaksanakan Pra Penelitian
- Lampiran 18. Surat Balasan Izin Melaksanakan Pra Penelitian
- Lampiran 19. Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 20. Surat Balasan Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 21. Dokumentasi Uji Instrumen Siswa
- Lampiran 22. Silabus
- Lampiran 23. Rpp
- Lampiran 24. Bahan Ajar Awal
- Lampiran 25. Printsreen Aplikasi Android

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu bimbingan terencana pendidik untuk merubah peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik melalui kegiatan belajar mengajar yang dijalani secara sempurna agar dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ramayulis mengatakan pendidikan adalah usaha sadar atau terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.²

¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2012), h. 32.

² Fuad Ihsan, *Dasar – dasar Kependidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h. 2-3

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11, yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
 الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya :

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."

(Q.S. Al- Mujadilah:11)³

Pendidikan tidak akan berjalan jika didalamnya tidak ada kegiatan belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses yang terjadi itu karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.⁴

³Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung :cordoba internasional indonesia, 2013), h.543.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013) h. 1

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaktif antara pendidik dengan peserta didik yang memuat kegiatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Interaksi tersebut harus dijalankan dengan baik agar tidak terjadi kesalahan. Oleh karena itu, agar kegiatan belajar mengajar tersebut menjadi dinamis dan efisien, maka harus didukung dengan alat atau perantara penyampaian kegiatan belajar yang disebut dengan media.

Berdasarkan Observasi di MTs N 1 Lampung Selatan pada tanggal 9 Februari 2018, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa MTs N 1 Lampung Selatan adalah berupa buku ajar yang diterbitkan dari Kementerian Agama dan buku ajar lainnya. Hasil observasi peneliti terhadap media pembelajaran tersebut menemukan beberapa masalah, antara lain :

- 1) Kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran didalam kelas dan kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang telah disampaikan oleh guru
- 2) Penggunaan media yang digunakan oleh guru masih kurang optimal sehingga membuat siswa kurang kondusif
- 3) Sebagian besar guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa aktif.⁵

⁵ Berdasarkan Hasil Observasi oleh peneliti dikelas VII MTs 1 Lampung Selatan, Hari Jum'at , 9 Februari 2018, Pukul : 10.00 WIB

Merujuk pada permasalahan diatas, diperlukan metode atau media pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar, karena jika kita melihat fungsi dari media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mengembangkan daya fikir siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* yang merujuk kepada pendapat Hamalik mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.⁶

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya.⁷

Sebagai alat bantu, media memiliki fungsi membangkitkan minat siswa mengikuti mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Tidak dipungkiri media pembelajaran juga telah memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pengguna media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran. Itu berarti

⁶ Azhar Arsyad, Op cit, h.19

⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2012), h. 68

kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.⁸ Dengan adanya media sebagai perantara pesan, proses pembelajaran lebih hidup, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih MTs N 1 Lampung Selatan Kelas VII Bapak Abdurrahman Banyak siswa yang menganggap mata pelajaran Fiqih khususnya materi shalat jama qashar dianggap membosankan dan kurang menarik. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung, rendahnya umpan balik dari siswa dan kurang perhatian siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu ia mengatakan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan dengan metode pembelajaran seperti ceramah yaitu guru menyampaikan materi siswa mendengarkan, tidak ada timbal balik. Selain itu media pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, buku teks Fiqih, dan LKS (modul). Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa atau kurang praktis. Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca. Hal ini merupakan salah satu penyebab proses belajar mengajar kurang efektif sehingga mengundang rasa jenuh dan bosan bagi siswa. Oleh karena itu dalam

⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Katapena, 2016), h.8

pembelajaran yang membosankan tersebut harus ada pengembangan dalam media pembelajaran yang digunakan.⁹

Dengan adanya perkembangan teknologi, pendidik diharapkan dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Android adalah sistem operasi untuk telpon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Kesuksesan *Android* ini tidak lepas dari sifatnya yang terbuka (*opensource*) yaitu Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang (*programmer*) untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Sehingga para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakan hasil aplikasi yang dibuatnya sendiri. Saat ini sudah banyak aplikasi yang di

⁹ Abdurrahman, Wawancara Dengan Guru Fiqih, MTs N 1 Lampung Selatan, 9 Februari 2018

sediakan melalui *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstallnya saja ke dalam *smartphone*.¹⁰

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah *android*. *Android* merupakan sistem operasi untuk telpon seluler yang berbasis linux yang dapat membantu dalam pembelajaran fiqih. Dengan media android ini kita dapat merancang dan membuat presentasi lebih menarik dan profesional. Pemanfaatan media android ini dapat digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pelajaran dapat memudahkan proses belajar mengajar fiqih dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan tidak monoton, dan juga melalui media ini akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar dengan oleh karena itu, penelitian dan pengembangan tentang **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di MTs N 1 Lampung Selatan”** penting dan menarik untuk dilakukan.

¹⁰ Anis Ramadhani, *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*, (Jakarta : Palapa, 2013), h. 5

B. Identifikasi Masalah

1. Belum tepatnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif.
2. Banyak siswa/i menganggap mata pelajaran Fiqih khususnya materi shalat Jama' dan Qashar dianggap membosankan dan kurang menarik
3. Sebagian guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini penulis batasi sebagai berikut :

1. Belum tepatnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif.
2. Diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk siswa MTs N 1 Lampung Selatan Kelas VII pokok bahasan shalat Jama' dan Qashar.

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berupa Aplikasi berbasis Android untuk mata pelajaran Fiqih materi shalat jama' qashar di kelas VII MTs N 1 Lampung Selatan. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu : “Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran Fiqih Kelas VII di MTs N 1 Lampung Selatan pokok bahasan shalat Jama’ dan Qashar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu : “ Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran Fiqih Kelas VII di MTs N 1 Lampung Selatan pokok bahasan shalat Jama’ dan Qashar ?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran Fiqih
2. Media pembelajaran Fiqih ini berisi tentang materi shalat Jama’ dan Qashar
3. Media yang dikembangkan berupa tutorial berbasis Android
4. Isi dalam materi pembelajaran Fiqih ini disesuaikan dengan kompetensi inti.

G. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Jama’ dan Qashar di MTs N 1 Lampung Selatan Tahun Ajaran 2017/2018” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis dan secara praksis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*.

2. Secara Praksis

- a. Memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi peneliti ketika mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android*
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi shalat Jama’ dan Qashar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien.
- c. Bagi guru, sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, untuk menjadikan media pembelajaran berbasis *Android*, sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Penggunaan Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan berasal dari kata dasar guna. Penggunaan memiliki arti dalam kelas *nomina* atau kata benda sehingga penggunaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Arti Penggunaan berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu.¹ Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara (وسائط) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafik, fotografik, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

¹ *Pengertian Penggunaan*, diakses dari <https://www.apaarti.com/penggunaan.html>, pada tanggal 14 Oktober 2018 pukul 15.53

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.²

Sedangkan media pembelajaran menurut Rossi dan Bredle adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran, bagi Rossi media itu sama dengan alat alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan.³

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h.3-4.

³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 58.

Gerlach, Gagne juga mengatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lingkungan itu sendiri cukup luas meliputi lingkungan yang didesain sedemikian rupa untuk kebutuhan proses pembelajaran seperti laboratorium, perpustakaan, atau mungkin apotek hidup dan lingkungan yang lingkungan yang tidak didesain untuk kebutuhan pembelajaran akan tetapi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa seperti kantin sekolah, taman, dan halaman sekolah, kamar mandi, dan lain sebagainya.⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa apapun yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi agar si penerima pesan tersebut bisa mengetahui, memahami tentang pesan yang kita sampaikan pengirim (Guru) ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Tujuan dari penelitian penggunaan media pembelajaran yakni untuk menghasilkan suatu produk dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran.

⁴ *Ibid*, h. 60.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Sebagai contoh peristiwa sejarah yang sudah berlalu. Siswa bisa mempelajari peristiwa-peristiwa bersejarah melalui media pembelajaran berupa rekaman video, dokumentasi, dan foto-foto.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif erat kaitannya dengan kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto. Sebagai contoh siswa ingin mempelajari perkembangan janin dalam rahim ibu selama sembilan bulan. Melalui bantuan media pembelajaran, waktu dapat dipersingkat dengan menampilkan hal-hal yang dirasa penting saja melalui rekaman video misalnya.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Sebagai contoh penggunaan CD, *flashdisk*, dan sebagainya dapat memudahkan guru untuk mendistribusikan bahan pembelajaran. Informasi yang terdapat didalamnya akan selalu terjaga sebagaimana aslinya.⁵

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

1) Fungsi *atensi*, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak di

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h.15-17

senangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat memahami dan menerima isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁶

⁶*Ibid*, h.19-21

Sedangkan, manfaat media pembelajaran menurut, Wina Sanjaya yaitu

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa penting tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan apabila diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu. Demikian juga proses perkembangan bayi dalam rahim dari sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. dan lain sebagainya.

- b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas. yakni alat-alat perang, berbagai binatang buas, benda-benda langit dan lain sebagainya, guru dapat memanfaatkan film slide, foto-foto atau gambar. Menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Yakni bakteri, virus dan lain sebagainya, guru dapat memanfaatkan mikroskop.

- c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik

perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.⁷

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya :

- 1) Dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang biasa dilihat.
- 2) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, video dan lain sebagainya.
- 3) Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam ;
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film slide, film stripe, transparansi, komputer dan lain sebagainya.

⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012),h. 70-72

- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan dan berbagai media grafis lainnya.⁸

2. Android

a. Definisi Android

Android adalah sistem operasi untuk telpon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.⁹

b. Sejarah Android

Android pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin pada tahun 2003 dengan tujuan *mobile device* yang lebih pintar untuk menyaingi *Windows Mobile* yang populer pada saat itu dimana iPhone dan Blackberry belum dirilis pada tahun 2005, Andy Rubin dan Larry Page melakukan pertemuan di kantor google dan membeli android pada bulan juli 2015, dengan harga sekitar USD 50 Juta.

Pengembangan terus dilanjutkan sampai android versi beta yang diluncurkan pada tanggal 5 November 2007, Seminggu setelahnya yaitu pada tanggal 12 November 2007 *Android SDK (Software Development Kit)* diluncurkan, sehingga pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi-aplikasi *Android* mereka sendiri.

⁸*Ibid*, h. 118-119

⁹Anis Ramadhani, *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*, (Jakarta : Palapa, 2013), h. 5

c. Versi-versi Android

Banyaknya *Smartphone dan Tablet* yang menggunakan sistem operasi dengan versi berbeda. Semakin versi tinggi fiturnya, semakin canggih *smartphone dan tablet* tersebut.

Tabel 2.1
Versi-versi Android

No	Code Nama	No Versi	Rilis
1	Alpha	1.0	23 September 2008
2	Beta	1.1	9 Februari 2009
3	Cupcake	1.5	27 April 2009
4	Donut	1.6	15 September 2009
5	Éclair	2.0	26 Oktober 2009
6	Frozen Yoghurt	2.2	20 Mei 2010
7	Gingerbread	2.3	6 Desember 2010
8	Honeycomb	3.0	22 Februari 2011
9	Ice Cream Sandwich	4.0	18 Oktober 2011
10	Jelly Bean	4.1	9 Juli 2012
11	Kitkat	4.4	31 Oktober 2013
12	Lollipop	5.0	12 November 2014

13	Marshmallow	6.0	5 Oktober 2015
14	Nougat	7.0	22 Agustus 2016
15	Oreo	8.0	21 Agustus 2017

b. Komponen Aplikasi Android

Ada empat komponen pada aplikasi Android, yaitu :

- a) *Activity* merupakan komponen untuk menyajikan tampilan pemakai (*interface user*) kepada pengguna.
- b) *Services* merupakan komponen yang tidak memiliki tampilan pemakai, tetapi Service berjalan secara *background*.
- c) *Broadcast Receiver* merupakan komponen yang berfungsi menerima dan bereaksi untuk menyampaikan notifikasi.
- d) *Content Provider* merupakan komponen yang membuat kumpulan aplikasi data secara spesifik, sehingga bisa digunakan di aplikasi lain.¹⁰

c. Kelebihan dan Kelemahan Android

1) Kelebihannya :

- a) Android bersifat terbuka, karena berbasis Linux yang memang *open source* jadi bisa di kembangkan oleh siapa saja.

¹⁰ Yuniar Supardi, *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2017), h.1-6.

- b) Akses mudah ke android App market, pemilik android adalah orang yang gemar utak atik handpone, dengan google android app market anda bisa mendownload berbagai aplikasi dengan gratis.
- c) Sistem operasi yang merakyat, ponsel android, berbeda sekali dengan IOS yang terbatas pada iphone dari Apple, maka android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing-masing mulai HTC hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.
- d) Fasilitas penuh USB
- e) Mudah dalam hal notifikasi, sistem operasi ini bisa memberitahukan anda tentang adanya SMS, Email, bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal miscall sekalipun.
- f) Mendukung semua layanan Google, sistem operasi android mendukung semua layanan dari google. Semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi yaitu android.

2) Kekurangannya :

- a) Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari android milik kita.
- b) Android Market kurang control dari pengelola, kadang masih terdapat *malware*.
- c) Kadang sering terdapat iklan, karena mudah dan gratis, kadang sering diboncengi iklan. Secara tampilan memang tidak mengganggu kinerja aplikasi

itu sendiri, karena memang kadang berada di bagian atas atau bawah aplikasi.¹¹

3. Pembelajaran Fiqih

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.¹²

Pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang tersusun rapi. Perpaduan tersebut meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses, cara, dan tindakan yang memengaruhi siswa untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa.¹³

¹¹ Anis Ramadhani, *Op cit*, h. 9-10

¹² Azhar Arsyad, *Op cit*, h.1

¹³ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Katapena, 2016), h.3

b. Pengertian mata pelajaran fiqh

Dalam terminology Al-Qur'an dan As-Sunnah, fiqh adalah pengetahuan yang luas dan mendalam mengenai perintah-perintah dan realitas islam dan tidak memiliki relevansi khusus dengan bagian ilmu tertentu. akan tetapi, dalam terminology ulama, istilah fiqh secara khusus diterapkan pada pemahaman yang mendalam atas hukum-hukum islam.¹⁴

Zainuddin ali mengemukakan bahwa kata fiqh (fikih bahasa indonesia) secara etimologis artinya paham, pengertian dan pengetahuan. Fiqh secara terimologis adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang terperinci. Kalau fiqh dihubungkan dengan dengan perkataan ilmu sehingga menjadi ilmu fiqh. Ilmu fiqh adalah ilmu yang bertugas menentukan dan menguraikan norma-norma dasar dan ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam Al-qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad Saw. Yang direkam didalam kitab hadis. Dari pengertian diatas menunjukan bahwa antara syariah dan fiqh mempunyai hubungan yang sangat erat, yaitu dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan. Untuk lebih jelasnya akan dikemukakan perbedaanya yaitu Syariat diturunkan oleh Allah, kebenarannya bersifat mutlak, sementara fiqh adalah hasil pikiran fuqaha dan kebenarannya bersifat relatif. Dan syariah bersifat tetap atau tidak berubah, fiqh mengalami perubahan seiring dengan tuntutan ruang dan waktu.¹⁵

¹⁴ Abdul Hamid, Ahmad Saebani, *Fiqh Ibadah*, (Bandung : Pustaka Setia), h.12

¹⁵ Ahmad Sanusi, Sohani, *Ushul Fiqh*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada), h. 2

Dari berbagai rumusan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa mata pelajaran fiqh berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah Swt, sebagaimana pedoman mencapai kehidupan bahagia didunia dan akhirat. Selain itu mata pelajaran fiqh memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap syari'at islam serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran fiqh menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis permasalahan yang ada pada saat sekarang disesuaikan dengan dalil-dalil dan dasar hukum yang telah ada. Dengan demikian tujuan mata pelajaran fiqh sangat ideal yaitu membentuk generasi yang memahami dan menghayati syari'at islam, selanjutnya pemahaman terhadap syari'at islam tersebut dijadikan pedoman hidup dan pengalaman ibadah sehari-hari untuk mencapai kesejahteraan baik di dunia maupun di akhirat.

4. Materi Shalat Jama' Qashar

a. Ketentuan Shalat Jama'

1) Pengertian Shalat Jama'

Jama' menurut bahasa berarti mengumpulkan. Sedangkan shalat jama' menurut istilah adalah mengumpulkan dua shalat wajib yang dikerjakan dalam satu waktu. Misalnya menggabungkan shalat zuhur dan ashar dikerjakan pada waktu zuhur atau pada waktu ashar. Atau menggabungkan shalat magrib dan isya dikerjakan pada waktu magrib atau pada waktu isya.

Sedangkan shalat subuh tetap pada waktunya tidak boleh digabungkan dengan shalat lain. Hal ini merupakan *rukhsah* (keringanan) dari Allah Swt. Dalam melaksanakan shalat dalam keadaan tertentu. Menjama' shalat hukumnya mubah atau boleh bagi orang yang sudah memenuhi syarat.

2) Macam-macam shalat jama'

- a) Jama' *taqdim*, adalah mengumpulkan dua shalat wajib dikerjakan pada waktu yang pertama (awal). Jama' *taqdim* ada dua macam yaitu :

- (1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu dzuhur
- (2) Mengumpulkan shalat magrib dan isya, dikerjakan pada waktu magrib.

- b) Jama' *ta'khir*, adalah mengumpulkan dua shalat wajib dikerjakan pada waktu yang kedua (akhir). Jama' *ta'khir* ada dua macam, yaitu :

- (1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu ashar.
- (2) Mengumpulkan shalat magrib dan isya, dikerjakan pada waktu isya.

3) Syarat-syarat Shalat Jama'

- a) Musafir, orang yang sedang dalam perjalanan dan perjalanan tidak untuk maksiat
- b) Jarak perjalanan minimal 80.64 km.
- c) Tidak boleh makmum dengan orang yang mukim
- d) Berniat shalat Jama'

4) Dasar Hukum

Menjama' shalat hukumnya mubah atau boleh bagi orang yang sudah memenuhi syarat. Sabda Rasulullah Saw

عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا رَحَلَ قَبْلَ أَنْ تَرْتَعِ الشَّمْسُ أَخْرَجَ الظُّهْرَ إِلَى وَقْتِ الْعَصْرِ ثُمَّ نَزَلَ يَجْمَعُ بَيْنَهُمَا فَإِنْ زَاغَتِ الشَّمْسُ قَبْلَ أَنْ يَرْتَحِلَ صَلَّى الظُّهْرَ ثُمَّ رَكِبَ

“Dari Anas ia berkata : Rasulullah Saw, apabila berangkat berangkat sebelum tergelincir matahari, maka beliau akhirkkan shalat Zuhur ke Ashar, kemudian dalam perjalanan beliau turun dari kendaraan menjama'kan kedua shalat itu. Apabila beliau berangkat sesudah tergelincir matahari, maka beliau kerjakan shalat Zuhur baru berangkat naik kendaraan”.(HR. Bukhari dan Muslim).

Dari hadis diatas dapat disimpulkan bahwa Rasulullah Saw. Pernah menjama' shalat karena ada suatu sebab yaitu bepergian. Hal ini menunjukan bahwa menggabungkan dua shalat diperbolehkan dalam islam, namun harus ada sebab tertentu.

5) Tata Cara Shalat Jama'

a) Shalat Jama' Taqdim

(1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu dzuhur

(a) Berniat menjama' shalat zuhur dengan Jama' Taqdim

أُصَلِّيَ فَرْضَ الظُّهْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَقْدِيمًا مَعَ الْعَصْرِ فَرَضًا
بِاللَّهِ تَعَالَى

- (b) Takbiratul ihram
- (c) Shalat dzuhur empat rakaat seperti biasa
- (d) Salam
- (e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (ashar)

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَقْدِيمًا مَعَ الظُّهْرِ فَرَضًا
بِاللَّهِ تَعَالَى

- (f) Takbiratul ihram
- (g) Shalat ashar empat rakaat seperti biasa
- (h) Salam

Catatan : Setelah salam pada shalat yang pertama harus langsung berdiri, tidak boleh diselingi perbuatan atau perkataan misalnya, dzikir, berdoa, bercakap dan lain-lain).

(2) Mengumpulkan shalat magrib dan shalat isya, dikerjakan pada waktu magrib.

- (a) Berniat menjama' shalat magrib dengan Jama' Taqdim

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَقْدِيمًا مَعَ الْعِشَاءِ فَرَضًا
بِاللَّهِ تَعَالَى

- (b) Takbiratul ihram
- (c) Shalat magrib tiga rakaat seperti biasa
- (d) Salam

(e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (isya')

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعِشَاءِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَقْدِيمًا مَعَ الْمَغْرِبِ فَرَضًا

بِاللَّهِ تَعَالَى

(f) Takbiratul ihram

(g) Shalat isya' empat rakaat seperti biasa

(h) Salam .

Catatan :Setelah salam pada shalat yang pertama harus langsung berdiri, tidak boleh diselingi perbuatan atau perkataan misalnya, dzikir, berdoa, bercakap dan lain-lain).

b) Shalat Jama' Ta'khir

(1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu ashar

(a) Berniat menjama' shalat zuhur dengan Jama' Ta'khir

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَأْخِيرًا مَعَ الْعَصْرِ فَرَضًا

بِاللَّهِ تَعَالَى

(b) Takbiratul ihram

(c) Shalat dzuhur empat rakaat seperti biasa

(d) Salam

(e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (ashar)

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَأْخِيرًا مَعَ الظُّهْرِ فَرَضًا

لِلَّهِ تَعَالَى

(f) Takbiratul ihram

(g) Shalat ashar empat rakaat seperti biasa

(h) Salam

(2) Mengumpulkan shalat magrib dan shalat isya, dikerjakan pada waktu isya'

(a) Berniat menjama' shalat magrib dengan Jama' Ta'khir

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَأْخِيرًا مَعَ الْعِشَاءِ فَرَضًا

لِلَّهِ تَعَالَى

(b) Takbiratul ihram

(c) Shalat magrib tiga rakaat seperti biasa

(d) Salam

(e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (isya)

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعِشَاءِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَأْخِيرًا مَعَ الْمَغْرِبِ فَرَضًا

لِلَّهِ تَعَالَى

(f) Takbiratul ihram

(g) Shalat isya empat rakaat seperti biasa

(h) Salam¹⁶

6) Hikmah

(a) Shalat Jama' merupakan rukhsah (kemudahan) dari Allah Swt. Terhadap hamba-Nya manakala kita sedang bepergian sehingga dapat melaksanakan ibadah secara mudah sesuai dengan kondisinya.

(b) Melaksanakan shalat secara Jama' mengandung arti bahwa Allah Swt. tidak memperberat terhadap hamba-Nya karena sekalipun shalatnyadikumpulkan dan diringkas tetapi tidak mengurangi pahalanya.

(c) Disyariatkan shalat Jama' supaya manusia tidak berani meninggalkan shalat karena ia dapat melaksanakan dengan mudah dan cepat.

b. Ketentuan Shalat Qashar

1) Pengertian Shalat Qashar

Qashar secara bahasa berarti meringkas, sedangkan shalat qashar adalah meringkas shalat wajib empat rakaat menjadi dua rakaat. Mengqashar shalat bagi orang yang memenuhi syarat hukumnya *mubah* (boleh) karena merupakan *rukhsah* (keringanan) dalam melaksanakan shalat bagi orang-orang yang memenuhi syarat.

Shalat yang boleh diqashar adalah shalat zuhur, ashar, dan isya'. Shalat magrib dan shalat shubuh tidak boleh diqashar karena jumlah rakaatnya tidak empat rakaat. Firman Allah swt, :

¹⁶ Abdul Kadir Ahmad, *Buku Siswa FIKIH Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta :Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014), h.90

وَإِذَا ضَرَبْتُمْ فِي الْأَرْضِ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَقْصُرُوا مِنَ الصَّلَاةِ إِنَّ خِفْتُمْ

أَنْ يَفْتِنَكُمُ الَّذِينَ كَفَرُوا إِنَّ الْكَافِرِينَ كَانُوا لَكُمْ عَدُوًّا مُبِينًا ﴿١٠١﴾

Artinya : “Dan apabila kamu bepergian di atas bumi, maka tidaklah mengapa kamu meringkas shalatmu jika kamu takut diserang orang-orang kafir. Sesungguhnya orang-orang kafir itu adalah musuh kamu yang amat nyata : (QS. An Nisa : 101).

2) Syarat-syarat Shalat Qashar

- Musafir, orang yang sedang dalam perjalanan dan perjalanan tidak untuk maksiat Contohnya Mudik, dan Field trip
- Jarak perjalanan minimal 80.64 km.
- Tidak boleh makmum dengan orang yang mukim
- Berniat shalat Qashar.

3) Dasar Hukum

Mengqhasar shalat hukumnya mubah atau boleh karena merupakan *rukhsah* atau keringanan dalam melaksanakan shalat bagi orang-orang yang memenuhi syarat. Firman Allah swt, :

وَإِذَا ضَرَبْتُمْ فِي الْأَرْضِ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَقْصُرُوا مِنَ الصَّلَاةِ إِنَّ خِفْتُمْ

أَنْ يَفْتِنَكُمُ الَّذِينَ كَفَرُوا إِنَّ الْكَافِرِينَ كَانُوا لَكُمْ عَدُوًّا مُبِينًا ﴿١٠١﴾

Artinya : “Dan apabila kamu bepergian di atas bumi, maka tidaklah mengapa kamu meringkas shalatmu jika kamu takut diserang orang-orang kafir. Sesungguhnya orang-orang kafir itu adalah musuh kamu yang amat nyata : (QS. An Nisa : 101).

4) Tata Cara Shalat Qashar

a) Shalat Qashar Zuhur

- (1) Berniat menqashar shalat zuhur

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ قَصْرًا رَكْعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

- (2) Takbiratul ihram

- (3) Shalat dzuhur dua rakaat

- (4) Salam

b) Shalat Qashar Ashar

- (1) Berniat menqashar shalat ashar

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ قَصْرًا رَكْعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

- (2) Takbiratul ihram

- (3) Shalat ashar dua rakaat

- (4) Salam

c) Shalat Qashar Isya'

- (1) Berniat menqashar shalat isya'

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعِشَاءِ قَصْرًا رَكْعَتَيْنِ لِلَّهِ تَعَالَى

- (2) Takbiratul ihram

- (3) Shalat isya' dua rakaat

- (4) Salam¹⁷

¹⁷Ibit, h.92

5) Hikmah

- (a) Shalat Qashar merupakan rukhsah (kemudahan) dari Allah Swt. Terhadap hamba-Nya manakala kita sedang bepergian sehingga dapat melaksanakan ibadah secara mudah sesuai dengan kondisinya.
- (b) Melaksanakan shalat secara Qashar mengandung arti bahwa Allah Swt. tidak memperberat terhadap hamba-Nya karena sekalipun shalatnya dikumpulkan dan diringkas tetapi tidak mengurangi pahalanya.
- (c) Disyariatkan shalat Qashar supaya manusia tidak berani meninggalkan shalat karena ia dapat melaksanakan dengan mudah dan cepat.

c. Ketentuan Shalat Jama' Qashar

1) Pengertian Shalat Jama' Qashar

Mengumpulkan dua shalat wajib yang dikerjakan dalam satu waktu dan jumlah rakaat ringkas menjadi dua rakaat.

2) Macam-macam shalat Jama' Qashar

- a) Jama' Qashar menggunakan jama' *taqdim*, adalah mengumpulkan dua shalat wajib dikerjakan pada waktu yang pertama (awal) dan jumlah rakaat ringkas menjadi dua rakaat. Jama' *taqdim* ada dua macam yaitu :
 - (1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu dzuhur
 - (2) Mengumpulkan shalat magrib dan isya, dikerjakan pada waktu magrib.

b) Jama' Qashar menggunakan jama' *ta'khir*, adalah mengumpulkan dua shalat wajib dikerjakan pada waktu yang kedua (akhir) dan jumlah rakaat ringkas menjadi dua rakaat. Jama' *ta'khir* ada dua macam, yaitu :

- (1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu ashar.
- (2) Mengumpulkan shalat magrib dan isya, dikerjakan pada waktu isya'

3) Syarat-syarat Shalat Jama' Qashar

- a) Musafir, orang yang sedang dalam perjalanan dan perjalanan tidak untuk maksiat : Contohnya mudik dan Field trip
- b) Jarakperjalanan minimal 80.64 km.
- c) Tidakbolehmakmumdengan orang yang mukim
- d) BerniatshalatJama' Qashar

4) Dasar Hukum

عَنِ ابْنِ عُمَرَ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ أَنْ تُؤْتَى رَخَصُهُ كَمَا يَكْرَهُ أَنْ تُؤْتَى مَغْصِيَّتُهُ

Artinya : “Dari Ibnu Umar berkata : “Rasulullah Saw bersabda : “Sesungguhnya Allah suka jika keringanan yang dia berikan dimanfaatkan sebagaimana dia tidak suka kemaksiatan kepada-Nya dilakukan” (Hadist Hasan Riwayat Ahmad dan Ibnu Khuzaimah)

5) Tata Cara Shalat Jama' Qashar

a) Shalat Jama' Qashar menggunakan jama' taqdim :

- (1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu dzuhur dan jumlah rakaat diringkas menjadi dua rakaat

- (a) Berniat menjama' Qashar shalat zuhur dengan Jama' Taqdim

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَيْهِ الْعَصْرُ جَمْعَ تَقْدِيمًا

لِلَّهِ تَعَالَى

- (b) Takbiratul ihram

- (c) Shalat dzuhur dua rakaat (diringkas)

- (d) Salam

- (e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (ashar)

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَى الظُّهْرِ جَمْعَ تَقْدِيمًا

لِلَّهِ تَعَالَى

- (f) Takbiratul ihram

- (g) Shalat ashar dua rakaat (diringkas)

- (h) Salam.

- (2) Mengumpulkan shalat magrib dan shalat isya, dikerjakan pada waktu magrib dan jumlah rakaat diringkas menjadi dua rakaat, kecuali shalat shalat magrib tetap tiga rakaat.

- (a) Berniat menjama' Qashar shalat magrib dengan Jama' Taqdim

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ مَجْمُوعًا إِلَيْهِ الْعِشَاءُ جَمْعَ تَقْدِيمًا

إِلَهِ تَعَالَى

- (b) Takbiratul ihram
(c) Shalat magrib tiga rakaat seperti biasa
(d) Salam
(e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (isya')

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعِشَاءِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَى الْمَغْرِبِ جَمْعَ تَقْدِيمًا

إِلَهِ تَعَالَى

- (f) Takbiratul ihram
(g) Shalat isya dua rakaat (diringkas)
(h) Salam

b) Shalat Jama'Qashar menggunakan jama' ta'khir :

- (1) Mengumpulkan shalat zuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu Ashar dan jumlah rakaat diringkas menjadi dua rakaat**

- (a) Berniat menjama' Qashar shalat zuhur dengan Jama' Ta'khir

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَى الْعَصْرِ جَمْعَ تَأْخِيرًا

إِلَهِ تَعَالَى

- (b) Takbiratul ihram
(c) Shalat dzuhur dua rakaat (diringkas)

(d) Salam

(e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (ashar)

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَيْهِ الظُّهْرِ جَمْعًا تَأْخِيرًا

لِلَّهِ تَعَالَى

(f) Takbiratul ihram

(g) Shalat ashar dua rakaat (diringkas)

(h) Salam.

(2) Mengumpulkan shalat magrib dan shalat isya, dikerjakan pada waktu isya' dan jumlah rakaat diringkas menjadi dua rakaat, kecuali shalat magrib tetap tiga rakaat

(a) Berniat menjama' Qashar shalat magrib dengan Jama' Ta'khir

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكْعَاتٍ مَجْمُوعًا إِلَى الْعِشَاءِ جَمْعًا تَأْخِيرًا

لِلَّهِ تَعَالَى

(b) Takbiratul ihram

(c) Shalat magrib tiga rakaat seperti biasa

(d) Salam

(e) Berdiri lagi dan berniat shalat yang kedua (isya')

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعِشَاءِ عَرَكَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَيْهِ الْمَغْرِبُ جَمْعًا تَأْخِيرًا

بِاللهِ تَعَالَى

(f) Takbiratul ihram

(g) Shalat isya dua rakaat (diringkas)

(h) Salam.

6) Hikmah Shalat Jama' Qashar

- a) Shalat Jama' Qashar merupakan rukhsah (kemudahan) dari Allah Swt. Terhadap hamba-Nya manakala kita sedang bepergian sehingga dapat melaksanakan ibadah secara mudah sesuai dengan kondisinya.
- b) Melaksanakan shalat secara Jama' qashar mengandung arti bahwa Allah Swt. tidak memperberat terhadap hamba-Nya karena sekalipun shalatnyadikumpulkan dan diringkas tetapi tidak mengurangi pahalanya.
- c) Disyariatkan shalat jama' qashar supaya manusia tidak berani meninggalkan shalat karena ia dapat melaksanakan dengan mudah dan cepat.¹⁸

¹⁸Ibit, h.94

B. Penelitian yang relevan

Rohmi Julia Purbasari (2013) dengan judul “Pengembangan aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X” Hasil penelitian disebutkan bahwa hasil uji kelayakan diperoleh 96,43% untuk ahli media, 89,28 % untuk ahli materi, 81,52% untuk praktisi lapangan, dan 83,49% untuk sasaran pengguna. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga.

Persamaan penelitian yang dilakukan Rohmi adalah sama-sama bentuk penelitian penggunaan media *Android*. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, Rohmi menggunakan materi matematika SMA, sedangkan dalam penelitian menggunakan materi Shalat Jama’ qashar di MTs.¹⁹

Gian Dwi Oktiani dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI MAN 1 Yogyakarta Hasil dari penelitian disebutkan bahwa Kelayakan aplikasi Buku Saku Digital berbasis Android pada materi Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan

¹⁹ Rohmi Julia Purbasari, *Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. Jurnal Pendidikan Matematika. (Vol 1. No 2. Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/31/932>, diakses pada tanggal 7 Februari 2018 pukul 11.03 WIB*

Jasaberdasarkan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) dari keseluruhan aspekmendapatkan total nilai 123,00 sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai 99,19%,hal ini menunjukkanbahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaranAkuntansi.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh gian adalah sama sama bentuk penelitian pengembangan, Perbedaannya terletak pada materi yang akan disajikan, gian menggunakan materi pembelajaran akuntansi perusahaan jasa, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi shalat jama' qashar di MTs .Selain itu pula berbeda dalam subjek dan objek penelitian.²⁰

C. Kerangka berfikir

Proses pembelajaran akan efektif apabila siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif apabila prosesnya terlalu dipaksakan dan akan membuat siswa tidak nyaman. Guru harus dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar hasil yang diperoleh dari proses tersebut optimal.

²⁰ Gian Dwi Oktiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI MAN 1 Yogyakarta*. Diakses pada tanggal 7 Fbruari 2018 pukul 12.03

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Siswa seringkali berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti *mobile phone*. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *Mobile Learning (M-Learning)*. *Mobile learning* memungkinkan terciptanya suasana belajar yang tidak terikat waktu dan tempat. Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui *mobile phone* sebagai sarana *mobile learning*. *Mobile learning* dapat dikemas secara menarik dalam sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android mata pelajaran fiqih materi shalat Jama' Qashar. Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

BAB III

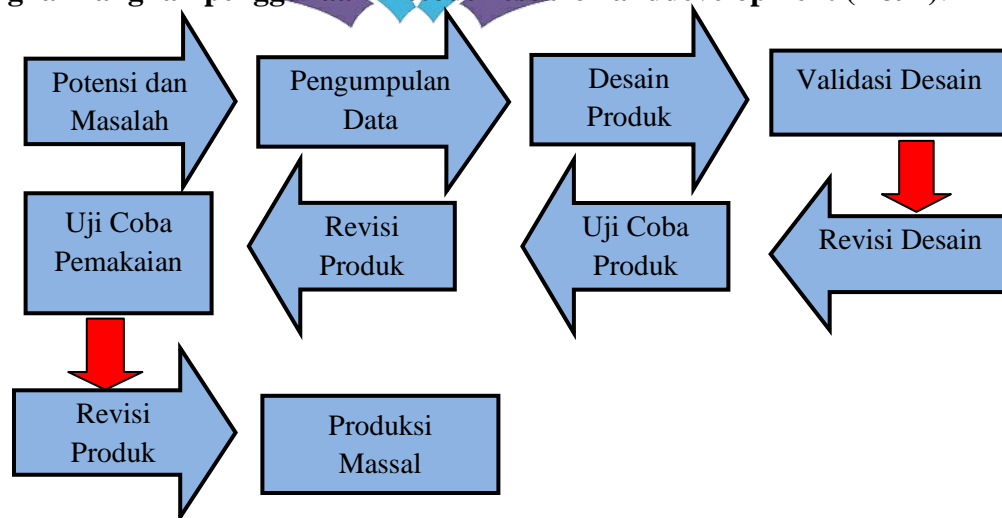
METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.¹ Penelitian ini menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas VII MTs N 1 Lampung Selatan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *Borg and Gall*.

Gambar 3.1

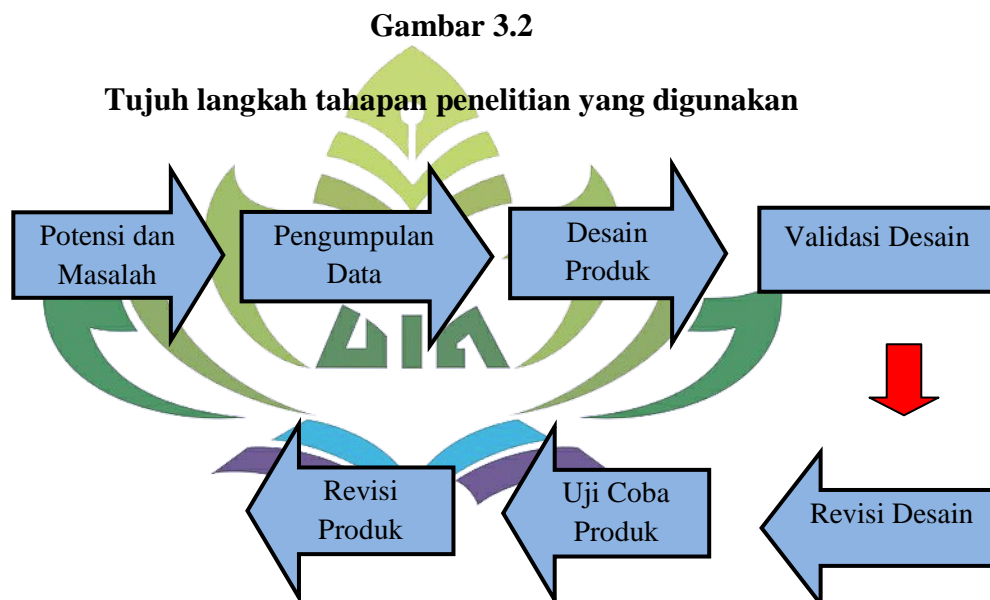
Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* (R&D).²



¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 407

²*Ibid*, h. 409.

Model *Borg and Gall* dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Akan tetapi, penulis membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh menjadi tujuh langkah karena mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas. Prosedur yang dilakukan penulis seperti pada gambar berikut.



Produk Akhir dari penelitian pengembangan ini adalah Penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* materi Shalat Jama' Qashar untuk siswa MTs kelas VII.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs N 1 Lampung Selatan, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan di karenakan sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh *Borg and Gall*. Produk yang di hasilkan berupa media pembelajaran interaktif Fiqih berupa media berbasis *Android* dimana didalamnya berupa materi Shalat Jama' Qashar yang dapat di manfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan minat pembelajaran yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Langkah-langkah penelitiannya yakni :

1. Potensi dan masalah

Potensi dalam penelitian Penggunaan ini adalah media pembelajaran intraktif berbasis *Android* pada siswa kelas VII di MTs N 1 Lampung Selatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah dalam penelitian Penggunaan ini adalah sedikitnya media dalam proses pembelajaran Fiqih, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran intraktif menggunakan *Android*.

2. Pengumpulan data

Setelah mengetahui potensi dan masalah dalam penelitian ini, langkah berikutnya yaitu mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah melalui penelitian. Mengumpulkan informasi penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuisioner atau angket dan dokumentasi.

3. Desain produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat produk awal berupa media pembelajaran interaktif fiqh berbasis *Android* pada materi shalat jama' qashar, sehingga bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat pemetaan KI,KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran
- b. Menentukan aplikasi yang digunakan
- c. Menetapkan materi yang akan dibahas
- d. Membuat rancangan media pembelajaran interaktif
- e. Mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan
 - 1) Mendesain cover yang cocok
 - 2) Mencari gambar, animasi, dan Audio yang sesuai dengan materi
 - 3) Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran

4) Menentukan struktur pembuatan

5) Memilih sumber materi pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini media pembelajaran berbasis *android* secara rasional karena dalam validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk (bahan ajar berbentuk tutorial berbasis android) dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang di rancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain pembelajaran tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain pengembangan bahan ajar berbentuk tutorial berbasis android ini dapat dilakukan dalam forum diskusi.³

a. Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah ahli desain pembelajaran diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang terkait dengan rancangan pembelajaran, meliputi kapasitas analisis tugas, kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian strategi dan media yang digunakan. Ahli ini mengetahui secara

³ Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r & d*, (Bandung : Alfabeta, cet. Ke-10,2010), h. 414

detail hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis dari media yang sedang dikembangkan. Contoh ahli produksi adalah produser video, sutradara, programmer, ahli animasi, dan termasuk disini adalah ahli media.

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang telah memperoleh pengetahuan penuh tentang topik pembelajaran. Orang ahli tersebut misalnya profesor atau dosen yang mampu disiplin ilmu terkait.

c. Validasi Guru

Validasi Guru adalah guru yang dapat memberikan bukti apakah materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan telah sesuai dan dapat di implementasikan. Mereka juga dapat mengevaluasi kemungkinan kemudahan implementasinya ketika pembelajaran tersebut digunakan oleh guru.

5. Revisi desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain yang di anggap masih kurang oleh validator desain.

6. Uji coba produk

Pada tahap uji coba produk maka terlebih dahulu peneliti melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah

media yang dikembangkan lebih efektif dari pada bahan ajar atau pun media sebelumnya. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengumpulkan peserta didik
2. Memberikan arahan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android*
3. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Fiqih pada materi Shalat Jama' Qashar tingkat MTs.
4. Menyeber angket
5. Menghitung respon peserta didik.

7. Revisi produk

Dari hasil uji coba produk, apabila tanggapan guru maupun peserta didik menyatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan disekolah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut :

a. Observasi

Pada penelitian ini, penulis menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu penelitian datang ketempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen dalam kegiatan tersebut. Observasi yang dilakukan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dilakukan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasikan. Dalam melakukan pengamatan bebas. Mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian membuat kesimpulan⁴. Observasi ini dilakukan di MTs N 1 Lampung Selatan.

b. Angket

Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (reponsen). Dengan penggunaan angket, pengumpulan data sebagai penilaian bahan ajar jauh lebih praktis. Menghemat waktu dan tenaga.⁵

⁴ Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r & d*, (Bandung : Alfabeta, cet. Ke-10,2010), h. 204-205

⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h.

Kuesioner sebagai lembar penelitian produk digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan instrument kuesioner disusun dengan menggunakan skala likert.

c. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Fiqih guna untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasisi *Android* sudah pernah digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen baik berupa surat, buku atau catatan harian, memorial, laporan, maupun foto. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh pada tehnik pengumpulan data sebelumnya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk guru serta angket untuk peserta didik, pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validasi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut :

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Validasi Penggunaan Media Pembelajaran
Berbasis Android

No	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Ahli Materi	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	3	4,5,6
		Penyajian	6	7,8,9,10,11,12
		Keterlaksanaan	3	13,14,15
2	Ahli Media	Tampilan	5	1,2,3,4,5
		Menu	3	6,7,8
		Pewarnaan	2	9,10
		Huruf	2	11,12
		Gambar	3	13,14,15
		Keterlaksanaan	2	16,17
		Kemudahan Penggunaan	4	18,19,20,21
3	Guru	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	3	4,5,6
		Media pembelajaran	3	7,8,9

		Penggunaan	3	10,11,12
4	Peserta Didik	Media	6	1,2,3,4,5,6
		Materi	5	7,8,9,10,11
		Manfaat	1	12

F. Teknis Analisis Data

Teknis analisis data dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang di dapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa tutorial shalat jama' qashar berbasis *android*. Data dari angket merupakan data kualitatif yang yang diakumulasikan menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.2

**Kriteria skor yang digunakan dalam memberikan penilaian pada
penggunaan media pembelajaran berbasis android**

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:⁶

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : p = Angka presentase atau skor penilaian

f^x = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N^x = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

⁶ Anas Sudjiono, Pengantar Statistic, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.43

Tabel 3.3⁷

Skala Kelayakan

Skor	Kriteria
0-20% Skor _{max}	Tidak Layak
21% Skor _{max} - 40% Skor _{max}	Kurang Layak
41% Skor _{max} - 60% Skor _{max}	Cukup Layak
61% Skor _{max} - 80% Skor _{max}	Layak
81% Skor _{max} - 100% Skor _{max}	Sangat Layak



⁷ Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r & d*, (Bandung CV.Alfabeta, 2012, h. 135

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis

Hasil analisis penggunaan media pembelajaran berbasis android materi shalat jama' qashar sebagai media pembelajaran fiqih yang diuraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Proses pembelajaran Fiqih di MTs N 1 Lampung Selatan masih menemui kendala. Menurut observasi awal yang dilaksanakan di MTs N 1 Lampung Selatan terungkap bahwa kegiatan pembelajaran fiqih yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi metode dan media. Pembelajaran yang dilakukan masih cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Komunikasi yang terjadi cenderung komunikasi searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilan kurang menarik dan buku teks yang di pakai didalamnya masih monoton. Peserta merasa bosan dan malas dalam belajar

fiqih apabila hanya mendengar penjelasan guru saja dan membaca buku teks yang dimiliki. Peserta didik menganggap mata pelajaran fiqih khususnya pada materi shalat jama' qashar, pembelajaran fiqih oleh peserta didik di anggap membosankan, dan kurang menarik.

Hasil wawancara dengan guru kelas VII MTs 1 Lampung Selatan, Bapak Abdurrahman mengungkapkan ketika guru meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaanya, peserta didik tidak merespon. Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran fiqih pun masih kurang memuaskan. Nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu di serap dengan baik oleh peserta didik. Motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan. Perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Materi yang disajikan secara deskriptif membuat peserta didik kurang tertarik. Sementara itu ditemukan yakni banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan prasarana media yang sudah ada tidak digunakan oleh guru menunjang proses belajar mengajar secara optimal, dikarenakan kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik.

Melihat popularitas *android* yang disukai anak-anak, bahkan hingga segmentasi usia dewasa, maka *android* memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran. Selain hal tersebut, dipilihnya *android* untuk dikembangkan didasari pada kemudahan menggunakan *android* bagi peserta didik maupun guru, serta kemampuan *android* yang dapat disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media *android* merupakan salah satu media audio visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, maupun menyajikan materi lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran penggunaan media *android* dalam pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran fiqih. Penggunaan *android* sebagai media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dan mempermudah belajar peserta didik. Apabila peserta didik tertarik mempelajari materi lewat media yang dikembangkan, maka peserta didik akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran.

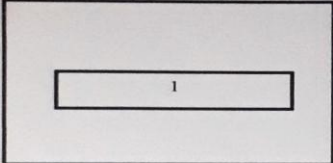
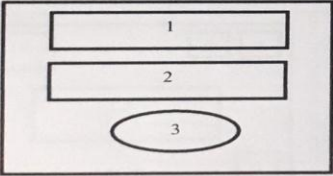
2. Desain Produk dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang bentuk animasi dalam aplikasi terlebih dahulu kemudian membuat aplikasinya dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Media ini di desain sebagai media Audio Visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya. Media *Android* ini dapat dibuka untuk belajar dimana pun

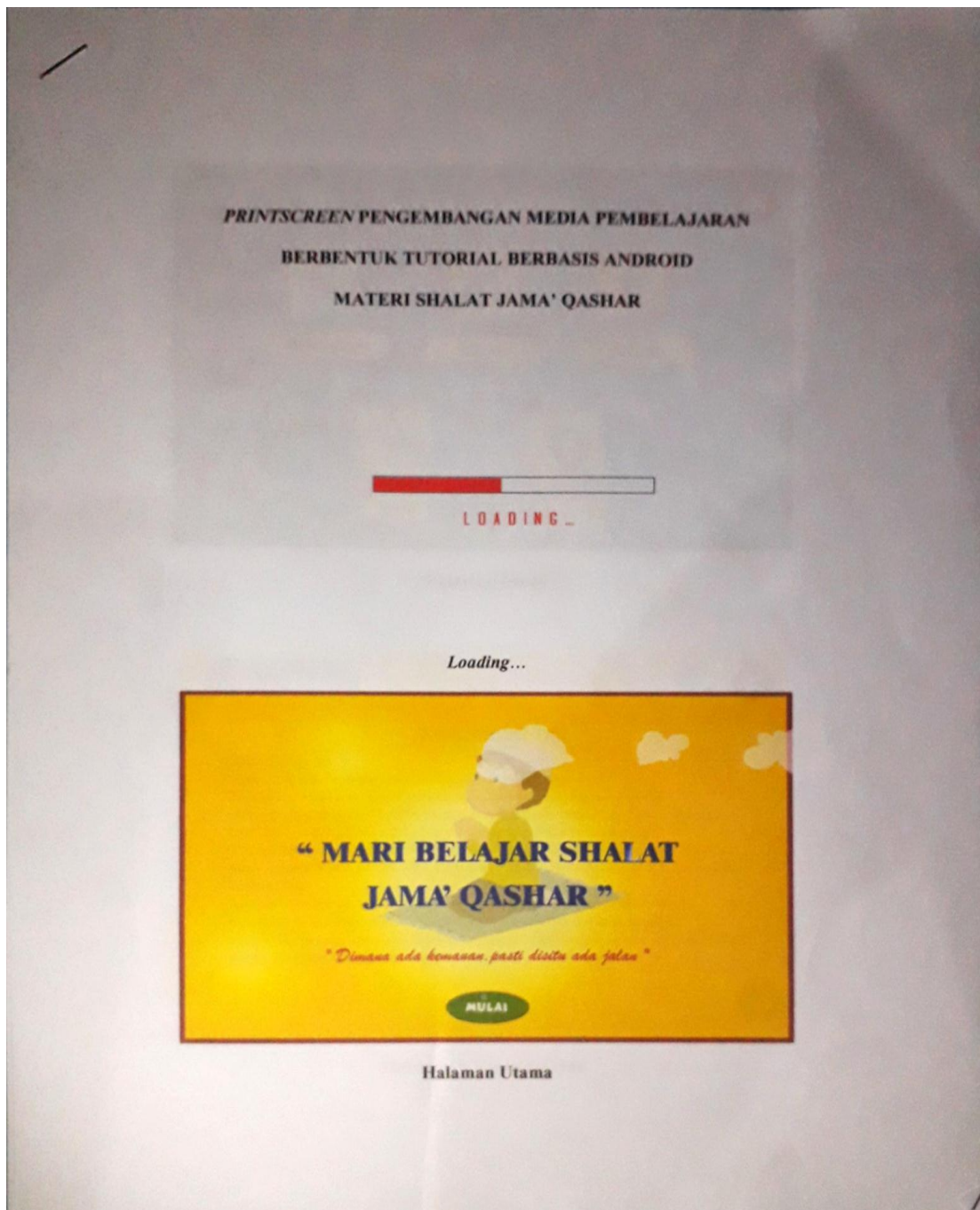
peserta didik berada, termasuk digunakan untuk belajar sendiri oleh peserta didik diluar kelas.

Berikut adalah contoh bentuk animasi yang ada dalam android, melalui beberapa tahap di antaranya proses rancangan pembuatan karangka dalam *android*.

Gambar 4.1
Proses *Storyboard* atau rancangan Aplikasi dalam Android

STORYBOARD PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK TUTORIAL BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN FIQIH		
No	Rancangan Halaman	Keterangan
1		Halaman <i>Loading Screen</i> 1. Berisi Loading yang berjalan dan akan memenuhi kotak setelah 5 detik
2		Halaman <i>Welcome Screen</i> 1. Berisi nama media yaitu " Mari Belajar Shalat Jama' Qashar". 2. "Dimana ada kemauan, pasti disitu ada jalan" 3. Berisi tombol "Mulai"

Gambar 4.2
Proses Sesudah menjadi Aplikasi dalam Android



3. Data Hasil Validasi Ahli

Sebelum produk diuji cobakan dilapangan, produk di validasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan agar produk *android* yang dikembangkan layak diuji cobakan terhadap peserta didik. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba dilapangan dan lain sebagainya. Validasi ahli dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dilapangan.

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media *android* beserta angket satu lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Penilaian ahli materi meliputi kurikulum, isi, penyajian, dan keterksanaan yang dilakukan menyerahkan media *android* beserta lembar penilaian kepada dosen ahli materi dikampus UIN Raden Intan Lampung.

Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1

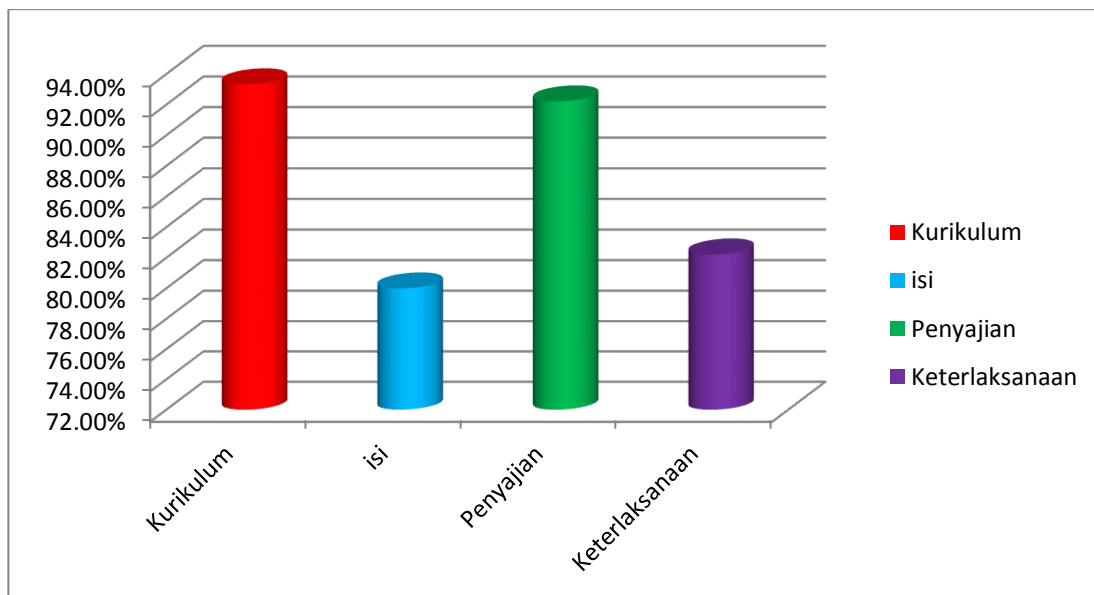
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor (%)	Kategori
Kurikulum	42	45	93.33 %	Sangat Layak
Isi	36	45	80.00 %	Layak
Penyajian	83	90	92.22 %	Sangat Layak
keterlaksanaan	37	45	82.22 %	Sangat Layak
Jumlah	198	225	88.00 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi di peroleh pada aspek kurikulum memperoleh jumlah 42 dengan skor maksimal 45 persentase 93.33 % aspek isi memperoleh jumlah 36 dengan skor maksimal 45 serta persentase 80 %, aspek penyajian jumlah 83 dengan skor maksimal 90 serta persentase 92.22 % dan aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 37 dengan skor maksimal 45, serta persentase 82.22 %. Berdasarkan persentase skor penilaian di peroleh rata-rata skor 88.00 %, dengan kategori sangat layak dari jumlah 198, dengan skor maksimal 225. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan. Selain melawati validasi dengan ahli materi, media yang dikembangkan juga di validasi oleh ahli media.

Hasil data penilaian ahli materi selain disajikan dalam bentuk tabel, juga dalam bentuk grafik sebagai berikut :

PERSENTASE AHLI MATERI



Grafik 4.1

Hasil Validasi Uji Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media *android* beserta lembar angket penilaian yang di isi oleh para dosen ahli media. Penilaian ahli media meliputi tampilan, menu, pewarnaan, huruf, gambar, keterlaksanaan dan kemudahan penggunaan yang dilakukan menyerahkan media *android* beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media dikampus UIN Raden Intan Lampung.

Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat disajikan pada table dibawah ini.

Tabel 4.2

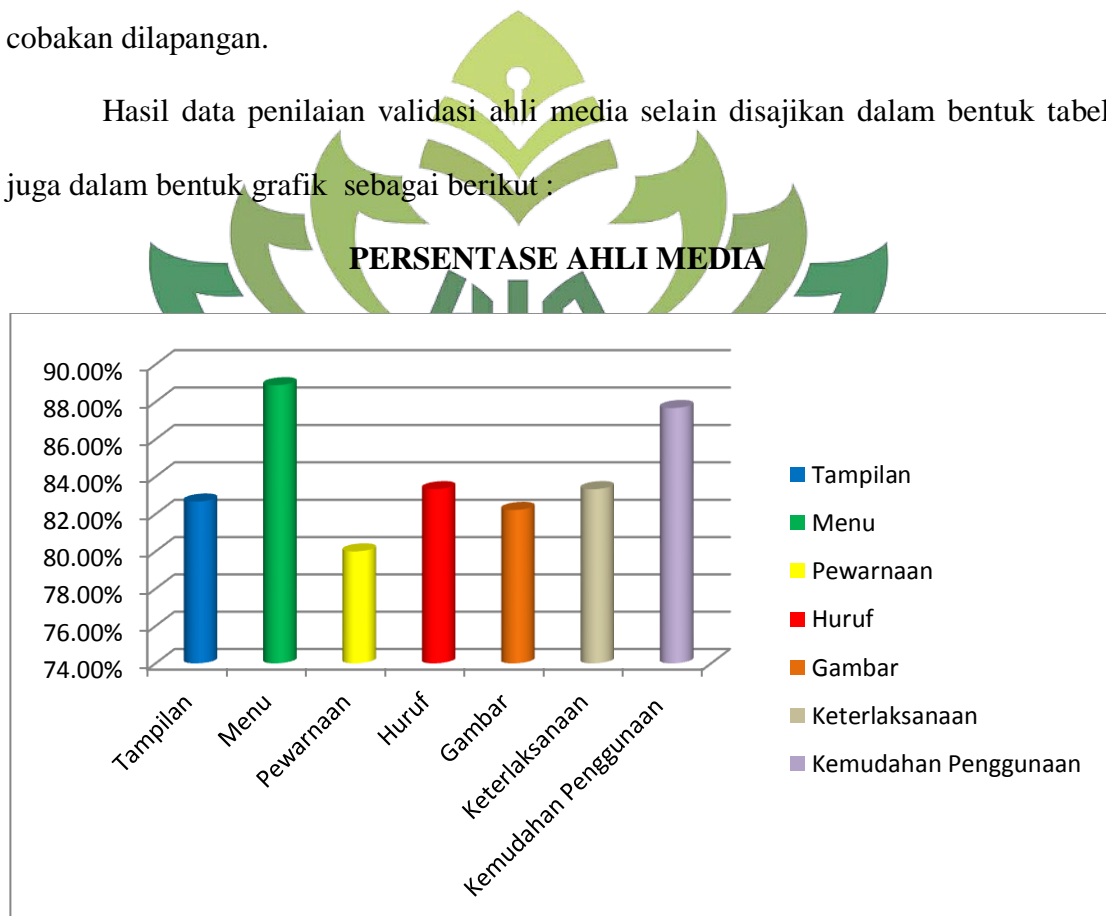
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	\sum X Per Aspek	Skor Maksimal	Skor (%)	Kategori
Tampilan	62	75	82.67 %	Sangat Layak
Menu	40	45	88.89 %	Sangat Layak
Pewarnaan	24	30	80.00 %	Layak
Huruf	25	30	83.33 %	Sangat Layak
Gambar	37	45	82.22 %	Sangat Layak
Keterlaksanaan	25	30	83.33 %	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	52	60	87.67 %	Sangat Layak
Jumlah	265	315	84.12 %	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media di peroleh pada aspek tampilan memperoleh jumlah 62 dengan skor maksimal 75 serta presentase 82.67 %. Aspek menu memperoleh jumlah 40 dengan skor maksimal 45 serta presentase 88.89 %. Aspek pewarnaan memperoleh jumlah 24 dengan skor maksimal 30 serta presentase 80 %. Aspek huruf memperoleh jumlah 25 dengan skor maksimal 30 serta

presentase 83.33%. Aspek gambar memperoleh jumlah 37 dengan skor maksimal 45 serta presentase 82.22 %. Aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 25 dengan skor maksimal 30 serta presentase 83.88 %. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh jumlah 52 dengan skor maksimal 60 serta presentase 87.67 %. Berdasarkan presentase skor penilaian di peroleh rata-rata skor 84.12 % dengan kategori sangat layak dari jumlah 265 dengan skor maksimal 315. Hal ini di perkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak di uji cobakan dilapangan.

Hasil data penilaian validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel juga dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Grafik 4.2
Hasil Validasi Uji Ahli Media

3) Validasi Guru

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media *android* beserta angket lembar penilaian yang di isi oleh guru, penilaian guru meliputi kurikulum, isi, media pembelajaran dan penggunaan yang dilakukan menyerahkan media *android* beserta lembar peniaian kepada guru di MTs N 1 Lampung Selatan. Hasil penilaian ahli guru di jabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.3

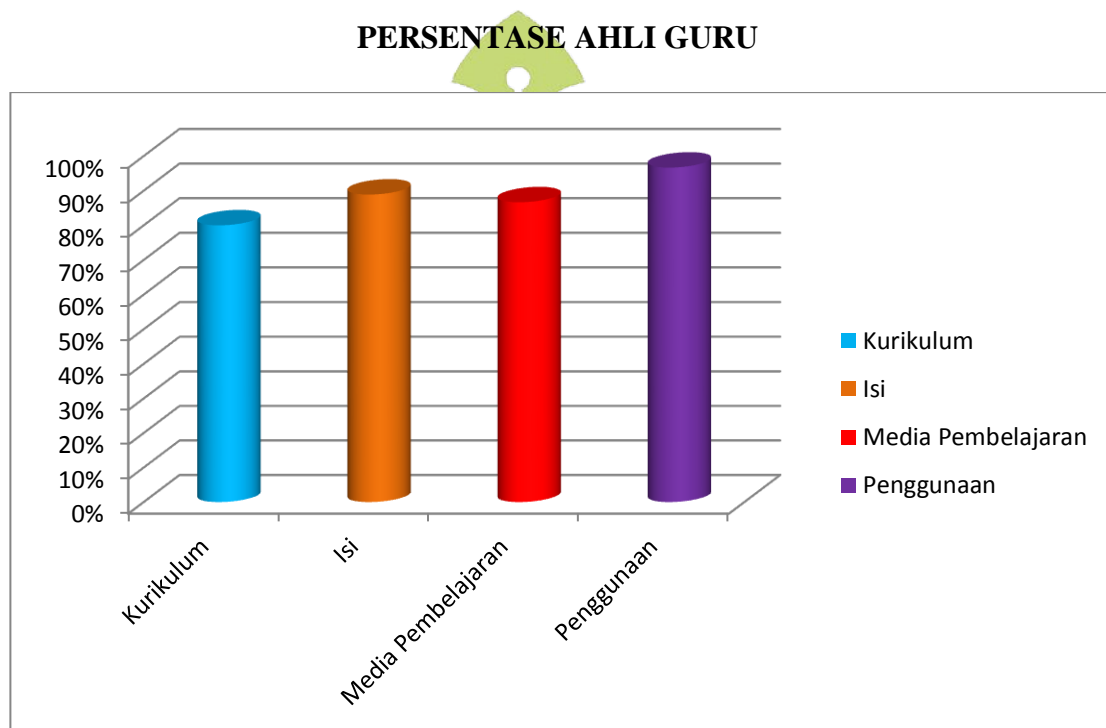
Data Hasil Validasi Penilaian Guru

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor (%)	Kategori
Kurikulum	36	45	80.00 %	Layak
Isi	40	45	88.89 %	Sangat Layak
Media Pembelajaran	39	45	86.67 %	Sangat Layak
Penggunaan	29	30	96.67 %	Sangat Layak
Jumlah	144	165	87.27 %	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian guru di peroleh pada aspek kurikulum memperoleh jumlah 36 dengan skor maksimal 45 serta presentase 80 %. Aspek isi memperoleh jumlah 40 dengan skor maksimal 45 serta presentase 88.89 %. Aspek media pembelajaran memperoleh jumlah 39 dengan skor maksimal 45 serta

presentase 86.67 %. Aspek penggunaan memperoleh jumlah 29 dengan skor maksimal 30 serta presentse 96.67 %. Presentase skor penilaian di peroleh rata-rata skor 87.27 % dengan kategori sangat layak dari jumlah 144 dengan skor maksimal 165. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak di uji cobakan dilapangan.

Hasil data penilaian validasi ahli guru selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 4.3
Hasil Validasi Penilaian Guru

4) Data Uji Lapangan

Uji lapangan terdapat media *android* dilakukan pada peserta didik kelas VII MTs N 1 Lampung Selatan. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yakni Uji Kelompok kecil (Uji coba terbatas), dan uji kelompok besar (uji coba luas).

a) Data Hasil Penelitian Uji Kelompok Kecil

Uji coba terbatas dilakukan dengan mengambil sampel 10 orang peserta didik dari kelas VII MTs N 1 Lampung Selatan sebagai responden. Peserta didik yang dipilih memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang dan kurang. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas yang bersangkutan, uji coba terbatas dilakukan dengan meminjam salah satu ruang kosong di sekolah.

Peserta didik yang tidak dipilih menjadi responden tetap mengikuti pembelajaran di kelas. Responden diberikan produk media *android* untuk dilihat. Setelah responden selesai melihat media *android* tersebut, peserta didik dimintai memberikan penilaian menggunakan angket.

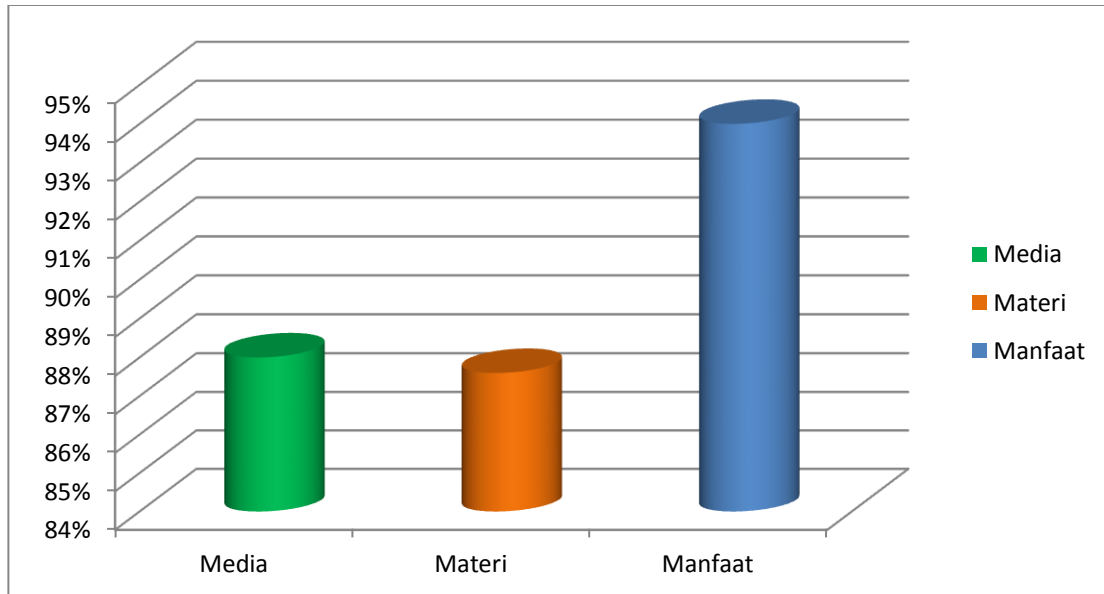
Tabel 4.4**Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Uji Coba Terbatas)**

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor (%)	Kategori
Media	264	300	88 %	Sangat Layak
Materi	219	250	87.6 %	Sangat Layak
Manfaat	47	50	94 %	Sangat Layak
Jumlah	530	600	88.33 %	Sangat Layak

Berdasarkan table 4.7. Hasil respon peserta didik, pada aspek media memperoleh jumlah 264 dengan skor maksimal 300 serta presentase 88 % dalam kategori sangat layak, Aspek materi memperoleh jumlah 219 dengan skor maksimal 250 serta presentase 87.6 % dalam kategori sangat. Aspek manfaat memperoleh jumlah 47 dengan skor maksimal 50 serta presentase 94 % dalam kategori sangat. Berdasarkan presentase skor penilaian di peroleh rata-rata skor 88.33% dengan kategori sangat layak dari jumlah 530 dengan skor maksimal 600.

Hasil data penilaian validasi Uji Kelompok Kecil selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

PERSENTASE UJI KELOMPOK KECIL



Grafik 4.4

Hasil Validasi Uji Kelompok Kecil

b) Data Hasil Penelitian Uji Kelompok Besar

Pada tahap uji produk terakhir dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan tiga kelas yakni kelas a,b, dan c pada kelas VII MTs N 1 Lampung Selatan .uji kelompok besar dilakukan diruang kelas. Jumlah peserta didik untuk kelas A terdapat 30 peserta didik, Kelas B 33 Peserta didik, dan Kelas C 31 Peserta didik. Seperti tahap sebelumnya, pada uji kelompok besar peserta didik dibagikan media *android* untuk dibaca kemudian peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan angket.

Hasil penilaian responden pada tahap uji Kelompok Besar Nampak pada tabel berikut.

Tabel 4.5

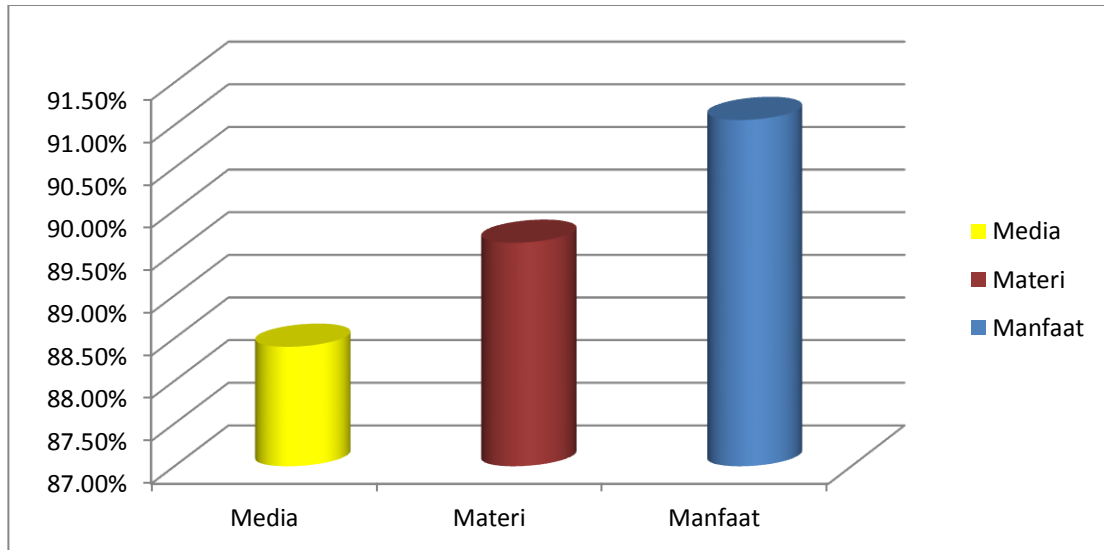
Data Penilaian Hasil Uji Kelompok Besar

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maksimal	Skor (%)	Kategori
Media	2493	2820	88.40%	Sangat Layak
Materi	2106	2350	89.62 %	Sangat Layak
Manfaat	428	470	91.06 %	Sangat Layak
Jumlah	5027	5640	89.13 %	Sangat Layak

Berdasarkan table 4.8. Hasil respon peserta didik, pada aspek media memperoleh jumlah 2493 dengan skor maksimal 2820 serta presentase 88.40 % dalam kategori sangat layak, Aspek materi memperoleh jumlah 2106 dengan skor maksimal 2350 serta presentase 89.62 % dalam kategori sangat. Aspek manfaat memperoleh jumlah 428 dengan skor maksimal 470 serta presentase 91.06 % dalam kategori sangat. Berdasarkan presentase skor penilaian di peroleh rata-rata skor 89.13 % dengan kategori sangat layak dari jumlah 5027 dengan skor maksimal 5640.

Hasil data penilaian validasi Uji Kelompok Besar selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

PERSENTASE UJI KELOMPOK BESAR



Grafik 4.5

Hasil Validasi Uji Kelompok Besar

5) Revisi Produk

Berdasarkan hasil dari uji coba produk lapangan tidak adanya hambatan dalam uji coba produk lapangan tidak adanya hambatan dalam uji coba produk terhadap tiga ahli materi. Tiga ahli media, guru dan peserta didik karena sudah memenuhi kriteria sangat layak maka dapat dikatakan tidak adanya revisi produk dan dikatakan sudah layak di uji cobakana di lapangan.

B. Hasil Analisis dan Pembahasan

Media pembelajaran Fiqih berbasis *android* pada materi shalat jama qashar telah selesai dikembangkan oleh peneliti, Penyusunan *android* dilakukan dengan pembuatan rancangan terlebih dahulu kemudian membuat aplikasinya dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Penelitian penggunaan

media pembelajaran berbasis *Android* produk ini dilakukan dengan melalui studi pendahuluan, desain produk dan produksi pengembangan, uji validasi dan uji lapangan.

Tujuan yang ingin di capai dalam penggunaan media pembelajaran berbais *android* ini adalah menghasilkan media *android* yang layak untuk pembelajaran, materi yang akan dikembangkan dalam produk tersebut mengacu pada Kurikulum 2013 dengan Kompetensi inti memahami hikmah dari ketentuan Shalat Jama' Qashar Kompetensi dasar yang di ambil adalah memahami ketentuan Sahalat Jama' Qashar materi dalam produk media android yang berupa audio visual dalam bentuk tutorial. *Android* sebagai media dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan Audio visualisasi tutorial praktik shalat Jama' Qashar bagi peserta didik sehingga lebih konkrit dan menarik bagi peserta didik, *Android* di susun dalam bentuk Video teks penjelasan dan Audio dalam bentuk aplikasi.

Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan oleh penulis di harapkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik meningkatkan .motivasi dan membantu belajar peserta didik dalam memahami materi Shalat Jama' Qashar.

1. Evaluasi Penilaian Ahli Materi

Evaluasi dalam penilaian materi bahan ajar *Android* dilakukan oleh tiga dosen dari UIN Raden Intan Lampung. Berdasarkan data pada tabel 4.4 mengenai aspek penilaian kurikulum diketahui media *android* hasil

penggunaan media pembelajaran Berbasis *Android* ini memperoleh presentase skor 93.33 %, aspek isi penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* memperoleh presentase skor 80 %, aspek penyajian penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 92.22%, dan aspek keterlaksanaan penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 82.22 %, sehingga rata-rata per validator sebesar 88 %. sesuai dengan table 3.3 prodek media *Android* sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pemyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak di uji cobakan di lapangan.

2. Penilaian Ahli Media

Evaluasi atau penilaian penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dilakukan oleh ahli media dalam bidang Teknologi Informasi. Berdasarkan data pada table 4.5 Mengenai aspek penilaian Tampilan, diketahui media *Android* hasil penggunaan media *Android* ini memperoleh presentase skor 82.67%. Aspek Menu, penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 88.89 %. Aspek Pewarnaan penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 80.00 % Aspek Huruf, penggunaan media *Android* memperoleh skor 83.33 %. Aspek Gambar, penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 82.22 % , Aspek Keterlaksanaan penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 83.33 %, dan Aspek Kemudahan Penggunaan 87.67 %. Sehingga rata-rata pervalidator sebesar 84.12 %. Sesuai dengan table 3.3 produk media *Android* Sangat layak, hal

tersebut diperkuat dan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

3. Penilaian Guru

Evaluasi atau penilaian media pembelajaran dilakukan oleh tiga Guru di MTs N 1 Lampung Selatan. Berdasarkan data pada table 4.6 mengenai aspek Kurikulum diketahui media *Android* hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* ini memperoleh presentase skor 80.00 % , Aspek Isi, penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 88.89 % , Aspek Media Pembelajaran, penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 86.67 % , dan aspek penggunaan, penggunaan media *Android* memperoleh presentase skor 96.67 % Sehingga rata-rata pervalidator sebesar 87.27 % . Sesuai dengan table 3.3 produk media *Android* Sangat layak, hal tersebut diperkuat dan pernyataan ahli Guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

4. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji kelompok kecil ini dilakukan untuk mendapatkan penelitian serta masukan/ saran dari calon pengguna kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. responden uji coba kelompok kecil diambil 10 orang peserta didik kelas VII, berdasarkan hasil tabel 4.7 Mengenai uji coba produk kelompok kecil diperoleh aspek Media, dengan persentase skor 88.00 % dalam kategori sangat layak, aspek Materi dengan persentase skor 87.6 % , aspek Manfaat dengan persentase 94.00 % dalam

kategori sangat layak, Sehingga rata-rata per validator sebesar 88.33 %, sesuai dengan tabel 3.3 produk media *Android* dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil tanya jawab selama proses uji coba kelompok kecil Berapa peserta didik menganggap pelajaran Fiqih membosankan. peserta didik cenderung tidak menyukai mata pelajaran Fiqih . Setelah peserta didik diberikan media *Android* yang dikembangkan, peserta didik nampak tertarik membaca media tersebut. Antusias dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dan penggunaan media *Android* yang dikembangkan. Hal tersebut tampak dari sikap peserta didik yang nampak senang. Peserta didik saling berbincang dengan peserta didik lain saling bertukar pendapat mengenai media *Android* yang dikembangkan.

Setelah selesai melihat media *Android* peserta didik diminta Memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan .Komentar peserta didik menunjukkan tanggapan positif. Secara umum peserta didik menyukai media *Android* yang dikembangkan dikarenakan media *Android* dapat sangat membantu saat belajar dan menggunakan media *Android* sangat menyenangkan.

5. Penilaian Uji Kelompok Besar

Tahapan penilaian terakhir terhadap penilaian media komik ialah uji coba kelompok besar yang melibatkan 94 peserta didik kelas A 30, B 33,dan Kelas C 31di MTs N 1 Lampung Selatan.

Berdasarkan hasil tabel 4.8 mengenai uji coba kelompok besar Mengenai uji coba produk kelompok Besar diperoleh aspek Media, dengan persentase skor 88.40 % dalam kategori sangat layak, aspek Materi dengan persentase skor 89.62 %, aspek Manfaat dengan persentase 91.06 % dalam kategori sangat layak, Sehingga rata-rata per validator sebesar 89.13 %, sesuai dengan tabel 3.3 produk media Android dikategorikan sangat layak.

Sama seperti dalam uji coba sebelumnya ketika ditanya apa ada yang kurang suka mata pelajaran Fiqih sebelum media dibagikan, ada lima peserta didik yang mengangkat jari. alasan mereka hampir sama, menurut mereka mata pelajaran Fiqih sulit dan membosankan. membuat peserta didik merasa kurang memiliki motivasi belajar Fiqih, setelah media *Android* dibagikan, peserta didik nampak tertarik dan menyukai media *Android* yang diberikan.

Nampak antusias Peserta dalam melihat aplikasi media *Android* yang diberikan cukup tinggi. Sese kali peserta didik berbincang dengan teman sebangku atau teman di dekat tempat duduknya. motivasi belajar peserta didik tampak meningkat dengan penggunaan media *Android* yang dikembangkan, komentar peserta didik cukup bervariasi. namun, secara umum peserta didik menyukai media *Android* yang dikembangkan, peserta didik mengatakan bahwa belajar menggunakan media *Android* lebih menyenangkan dibanding mendengarkan penjelasan guru.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Hasil dari proses penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran fiqih yang dikembangkan cukup baik. Dapat dilihat dari penilaian ahli materi yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 88.00 % masuk kedalam kriteria sangat layak.
2. Kualitas produk media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran fiqih materi shalat jama' qashar berdasarkan hasil dari tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga guru. Dengan rata-rata skor yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran media pembelajaran berbasis *android* pada pelajaran fiqih materi shalat jama' qashar sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain :

1. Saran untuk guru

- a. Media pembelajaran berbasis *android* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran.
- b. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menyusun sendiri media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Saran Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis *android* ternyata sangat disukai siswa, dengan adanya media *android* materi pelajaran pun akan di ingat. Di antara banyaknya media pembelajaran, media *android* pun bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Selain penggunaanya yang mudah, siswa lebih tertarik dan senang belajar dengan media berbasis *android*. Maka dari itu sekolah dapat menggunakan media berbasis *android* dalam pembelajarannya.

3. Saran Bagi Peneliti Lanjutan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu di maksimalkan lagi terutama pada pembuatan media pembelajaran berbasis *android*
- b. Media pembelajaran yang sejenis dengan hasil pengembangan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi pelajaran fiqih yang berbeda.
- c. Untuk menguatkan hasil penelitian, diperlukan lanjutan dengan membandingkan antara pembelajaran yang menggunakan media

pembelajaran berbasis *android* dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran biasa

- d. Para peneliti yang ingin melakukan penelitian pengembangan perlu memperhatikan sumber daya manusia, waktu pengembangan, tenaga dan fasilitas yang mendukung selama proses penelitian.

C. Penutup

Alhamdulillahirrobbil'alamin segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaa karya tulis penulis selanjutnya. Semoga sebuah karya tulis sederhana ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sebagai pengalaman yang sangat berharga dan bagi para pembaca pada umumnya.

Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Kalam Mulia, 2002
- Fuad Ihsan, *Dasar – dasar Kependidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2013
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, Bandung : cordoba internasional indonesia, 2013
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013
- Observasi, MTs N 1 Lampung Selatan, 9 Februari 2018
- WinaSanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2012
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Katapena, 2016
- Abdurrahman, Wawancara dengan Guru fiqih, MTs N 1 Lampung Selatan, 9 Februari 2018
- Anis Ramadhani, *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android Untuk Pemula*, Jakarta : Palapa, 2013
- Pengertian Penggunaan*, diakses dari <https://www.apaarti.com/penggunaan.html>, pada tanggal 14 Oktober 2018 pukul 15.53
- Yuniar Supardi, *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2017
- Abdul Hamid, Ahmad Saebani, *Fiqih Ibadah*, Bandung : Pustaka Setia
- Ahmad Sanusi, Sohani, *Ushul Fiqh*, Jakarta :Raja Grafindo Persada
- Abdul Kadir Ahmad, *Buku Siswa FIKIH Pendekatan Sainifik Kurikulum 2013*, Jakarta : Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014

Rohmi Julia Purbasari, *Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matemati kapada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. Jurnal Pendidikan Matematika. (Vol 1. No 2. Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/31/932> ,diakses pada tanggal 7 Februari 2018 pukul 11.03 WIB*

Gian Dwi Oktiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar membua tikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI MAN 1 Yogyakarta. Diakses pada tanggal 7 Februari 2018 pukul 12.03 WIB*

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2010

Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008

Anas Sudjiono, *Pengantar Statistie*, Jakarta: Raja wali Pers, 2012

Sugiono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r& d*, Bandung CV. Alfabeta, 2012



Gambar 1. Menjelaskan Materi



Gambar 2. Membagikan Lembar Angket Siswa



Gambar 3. Siswa Mengerjakan Lembar Angket



Gambar 4. Siswa Selesai Mengerjakan Lembar Angket